

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audio – Visual IPA
Kelas IV tentang Tumbuhan dan Fungsinya di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu
Tanggulangin Sidoarjo**

Subaidah

*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Jl. Majapahit 666 B Sidoarjo Telp. 03- 18945444 Fax. 031- 8949333
e-mail subaidah211186@gmail.com*

Ringkasan

Tujuan penulisan artikel ini untuk mengetahui kendala dan solusi dalam peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media audio-visual tentang tumbuhan dan fungsinya terutama pada siswa kelas 4 di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu. Pembelajaran dengan media audio – visual ini merupakan media penggabungan antara audio dan visual sehingga diharapkan dapat menarik siswa untuk proaktif, interaktif, dan inovatif dan tidak membosankan dalam penyampaian materinya dan pada akhirnya hasil belajar siswa bisa tercapai secara maksimal

Kata Kunci : Hasil belajar, media audio – visual

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkannya pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan Negara kita,¹ yang berakar pada UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK.²

Pendidikan selalu menjadi sorotan banyak orang, tidak hanya dari pemegang kebijakan tetapi juga pengguna (siswa). Saat ini dan masa depan pendidikan akan menjadi tantangan yang akan terus berubah disesuaikan dengan standar Pengembangan IPTEKS.³ Sebagaimana nurdyansyah juga mempertegas bahwa: “Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture”.⁴ Oleh karena itu Duschl mengatakan bahwa Pendidikan adalah bagian dari

¹Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

² Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.

³ Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125, 95.

⁴ Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125

rekayasa sosial. Melalui komunitas, pendidikan dapat dibentuk dan diarahkan ke tujuan tertentu.⁵

Permasalahan bangsa yang semakin hari semakin pelik dengan adanya berbagai krisis multi dimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik.⁶ Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini.⁷ Sehingga keluarga harus berperan aktif dalam mendidik anaknya sejak dini serta menguatkan pondasi karakter yang baik.⁸

Pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang harus dihadapi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Permasalahan ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik, maupun faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri.⁹

Nurdyansyah meperjelas “*The education world must innovate in a whole. It means that all the devices in education system have its role and be the factors which take the important effect in successful of education system*”.¹⁰

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.¹¹ Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar.¹² Hakikat belajar yaitu suatu proses pengarahan untuk pencapaian tujuan dengan melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.¹³

⁵ Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173, 258.

⁶ Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

⁷ Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

⁸ Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

⁹ Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 3.

¹⁰ Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

¹¹ Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

¹² Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

¹³ Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.¹⁴

Pengalaman belajar tersebut perlu adanya standarisasi penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat.¹⁵ Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

¹⁴ Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

¹⁵ Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103.

1. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan rangkaian dari suatu kegiatan belajar yang harus dilalui. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana peningkatan hasil belajar yang dimiliki oleh siswa. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa yaitu ketepatan seorang guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan mata pelajaran yang akan disampaikan.

Proses belajar mengajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah - sekolah tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap.¹⁶

Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dipandang dari sudut prosesnya ada beberapa faktor yang menunjang salah satunya yaitu kelas harus memiliki sarana belajar atau media belajar cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar sehingga memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar yang optimal. Kelas yang miskin dengan sumber belajar menyebabkan belajar siswa bergantung pada guru semata-mata, mendengarkan penjelasan guru, atau menjawab pertanyaan guru. Kegiatan belajar siswa menjadi terbatas dan akhirnya membosankan. Suasana seperti ini mustahil dapat memperoleh keberhasilan pengajaran.¹⁷

Seorang guru dituntut agar siswa- siswinya memperoleh hasil belajar yang maksimal, namun kenyataannya masih banyak dijumpai siswa-siswi belum memperoleh hasil belajar yang tidak maksimal. Hal ini disebabkan media yang dipakai guru selama proses pembelajaran tidak sesuai, sehingga motivasi belajar siswa menurun, kurang aktif atau malas di kelas dan pada akhirnya, mereka tidak menghiraukan guru, dan bahkan ada beberapa anak yang bermain disaat pembelajaran dilaksanakan. Dari beberapa penyebab turunnya motivasi belajar tersebut mengakibatkan menurunnya hasil belajar mereka.

Dari berbagai problema turunnya hasil belajar siswa diatas, berbagai media pembelajaran dan metode telah dicoba, namun siswa masih kurang aktif dan malas di dalam kelas sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal atau bisa dikatakan gagal, padahal yang semestinya peserta didik harus menguasai materi "Tumbuhan dan fungsinya" dengan maksimal. Sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan harapan yang diinginkan.

¹⁶ Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1

¹⁷ Sudjana, Nana. (2015). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo. 100

Berdasarkan hal tersebut diatas, media mengambil peranan yang sangat penting dalam upaya melaksanakan pembelajaran. Keberhasilan dalam upaya tersebut juga dapat ditentukan ketepatan seorang guru dalam memilih media pembelajaran. Untuk itu penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai peningkatan hasilbelaja rsiswa dengan menggunakan media audio – visual padapelajaran IPA kelas IV Tentang Tumbuhan dan fungsinya di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu Tanggulangin.

2. Penegasan Istilah

a. Hasil belajar

Hasil belajar adalah adalah perubahan ketrampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian, pengetahuan dan apreasi yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif dan psikomotor melalui perbuatan belajar (Abror, 1993 : 65).

Sedangkan menurut pendapat tokoh yang lain, siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan dan pengembangan sikap.¹⁸

b. Media Audio - Visual

Media secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.¹⁹

Dalam artikel ini yang dimaksud dengan media audio - visual yaitu perantara yang menggabungkan antara audio (pendengaran) dengan visual (penglihatan)

3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV Tentang Tumbuhan dan Fungsinya di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu Tanggulangin?
- b. Apa kendala dalam implementasi peningkatan hasil belajar dengan media audio visual pada pembelajaran IPA siswakesel IV Tentang Tumbuhan dan fungsinya di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu Tanggulangin?

¹⁸ Hamalik, Oemar. (1990). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

¹⁹ Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada. 3

4. Tujuan Penulisan

- a. Menjelaskan tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan media audio visual dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV Tentang Tumbuhan dan fungsinya di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu Tanggulangin.
- b. Menganalisis pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA tentang tumbuhan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV Tentang Tumbuhan dan fungsinya di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu Tanggulangin.

5. Kegunaan Penulisan

a. Siswa

Dengan menggunakan media audio – visual, dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran IPA dan siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

b. Guru

Membantu guru dalam untuk mengembangkan pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

c. Sekolah

Dengan pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan perkembangan IPTEK akan meningkatkan minat siswa untuk sekolah.

B. PEMBAHASAN

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan ketrampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap, pengertian, pengetahuan dan apresiasi yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif dan psikomotor melalui perbuatan belajar.²⁰

Sedangkan menurut pendapat tokoh yang lain, siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat mengembangkan kemampuan pengetahuan dan pengembangan sikap.²¹

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil, apabila ada perubahan peningkatan baik dari segi pengetahuan maupun sikapnya, banyak dijumpai di sekolah-sekolah masih ada hanya ada peningkatan pengetahuannya saja, kadang – kadang guru lebih cenderung meningkatkan pengetahuannya saja tidak dimbangi dengan peningkatan sikapnya yang membuat siswa hanya pandai dalam bidang pengetahuan tetapi akhlak atau sikapnya masih kurang baik.

²⁰ Abror, Abd. Rachman. (1993). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana

²¹ Hamalik, Oemar. (1990). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

2. Media Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah. Perantara atau Pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.²²

Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *Slide*(gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer

Istilah media bahkan sering dikaitkan dengan kata “teknologi” yang berasal dari katalatin *tekno*(bahasa Inggris art) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). ketrampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang ketrampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai : “ perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekadar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan pnerapan ilmu.”²³

Berdasarkan hal diatas, media audio - visual sangat erat hubungannya dengan teknologi dan menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan. Dengan kemajuan teknologi media ini berkembang dengan pesat sehingga dapat membantu Guru dalam penyampaian materi pelajaran dengan maksimal.

Fungsi media dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua asprk ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis

²² Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada. 3

²³ Ibid., 5

media yang sesuai, meskipun masih berbagai aspek ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

- a. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran
- b. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan - temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. *Fungsi kompensatoris* media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.²⁴

Beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik..
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis
- d. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat,
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar pelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan.

²⁴ Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada.17

- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan.²⁵

Audio - visual dapat memberikan banyak manfaatasalkan guru berperan aktif dalam pembelajaran. Adapun manfaat tersebut adalah :

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas
- b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah lakusiswa.
- c. Menunjukkan antara pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
- d. Membawa kesegaran dan variasi bagipengalaman belajar siswa
- e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagaikemampuan siswa
- f. Memberikan umpan balik yang di perlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari
- g. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa.²⁶

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan beberapa manfaat fraktis dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasibelajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu ;
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas`dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - 3) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.

²⁵ Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada.17

²⁶ Ibid., 23

- 5) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Jenis – jenis media dapat digolongkan menjadi beberapa diantaranya adalah :

- a. Media berbasis manusia adalah media yang tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Menurut Leshin dan kawan - kawan media berbasis manusia adalah (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan lain-lain).
- b. Media berbasis cetakan, materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas.
- c. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan - hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti tabel, grafik dan chart (bagan).
- d. Media berbasis audio - visual adalah media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan yang penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.
- e. Media berbasis komputer adalah media berbasis komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*.²⁷

Untuk menerapkan penggunaan media audio – visual diatas ternyata masih menemui beberapa kendala - kendala salah satunya yaitu :

²⁷ Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada.

- (1) Sekolah tidak memiliki sarana belajar atau media belajar cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar sehingga memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar yang optimal. Kelas yang miskin dengan sumber belajar menyebabkan belajar siswa bergantung pada guru semata-mata, mendengarkan penjelasan guru, atau menjawab pertanyaan guru. Kegiatan belajar siswa menjadi terbatas dan akhirnya membosankan. Suasana seperti ini mustahil dapat memperoleh keberhasilan pengajaran..
- (2) Masih banyak dijumpai guru – guru belum menguasai media audio – visual, yang penggunaannya membutuhkan ketrampilan dan keahlian khusus juga membutuhkan waktu yang lama untuk menyiapkan media audio – visual.
- (3) Siswa belum terbiasa dengan penggunaan media audio – visual, sehingga butuh waktu untuk tahap sosialisasi sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Namun tahapan selanjutnya tidak membutuhkan waktu yang lama sebab sudah disiapkan sebelumnya.

Apabila kendala – kendala diatas dapat teratasi maka tugas seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi ringan dan tidak membutuhkan waktu yang lama dan efisien lebih menarik siswa menjadi proaktif, interaktif, dan inovatif dan tidak membosankan dalam penyampaian materinya dan pada akhirnya hasil belajar siswa bisa tercapai secara maksimal

3. Tumbuhan dan Fungsinya

Seperti halnya makhluk hidup lain, tumbuhan juga memiliki bagian-bagian yang penting. Bagian – bagian tersebut memiliki fungsi masing – masing dalam proses kehidupannya. Bagian – bagian tersebut adalah :akar, batang, daun, buah dan biji.

a. Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah, akar berfungsi sebagai : (a) bagian yang mengkokohkan tumbuhan, menyerap zat-zat mineral dan air yang dibutuhkan tumbuhan serta pada tumbuhan, penyimpanan cadangan makanan pada tumbuhan umbi - umbian, penyerapan oksigen di udara pada tumbuhan bakau.

Berdasarkan bentuknya akar dibedakan menjadi dua jenis yaitu :

- (1) Akar serabut pada tumbuhan monokotil (biji berkeping tunggal) misalnya : padi, jagung dan kelapa.
- (2) Akar tunggang biasanya dimiliki tumbuhan dikotil (biji berkeping dua) misalnya : mangga, jambu, jeruk dan kacang – kacangan.

b. Batang

Batang adalah bagian tumbuhan yang berada di atas tanah, adapun fungsi batang sebagai : (tempat munculnya daun, bunga dan buah, mengedarkan mineral dan air serta zat makanan hasil foto sintesis keseluruhan bagian tubuh.

c. Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat berlansungnya fotosintesis. Daun banyak mengandung zat warna hijau (klorofil). Daun terdiri dari : tangkai daun dan helaian daun. Berdasarkan susunannya daun dibedakan menjadi tiga yaitu :

(1) Tulang daun menyirip : daun mangga dan jambu

(2) Tulang daun menjari : daun singkong, papaya dan jarak

(3) Tulang daun sejajar : daun jagung, tebu dan alang-alang

d. Bunga

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bagian – bagian bunga : tangkai, kelopak, mahkota, benangsari dan putik.

e. Buah dan biji

Buah merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji, buah terdiri dari daging buah dan biji. Biji merupakan hasil pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan putik.²⁸

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Setelah penulis menyampaikan beberapa pembahasan terkait permasalahan diatas maka dapat saya simpulkan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil, apabila ada perubahan peningkatan ketrampilan, kebiasaan sikap, pengertian, pengetahuan dan apresiasi dari unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan penggunaan media audio – visual dapat menjadi mediasi antara guru dan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan media audio – visual siswa menjadi proaktif, interaktif, dan inovatif dan tidak membosankan dalam penyampaian materinya dan pada akhirnya hasil belajar siswa bisa tercapai secara maksimal. Untuk dapat menggunakan media tersebut guru dituntut harus bisa menggunakan

²⁸ Rositawaty, S. Aris Muharam. (2008). *Senang belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

media tersebut serta sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.

b. Kendala – kendala disekolah masih banyak kita jumpai diantaranya adalah sebagai berikut :

- (1) Sekolah tidak memiliki sarana prasarana belajar atau media belajar yang cukup memadai
- (2) Guru tidak menguasai penggunaan media audio – visual yang membutuhkan ketrampilan khusus dan butuh waktu yang lama untuk menyiapkan perangkat media tersebut.
- (3) Siswa belum terbiasa dengan penggunaan media audio – visual, sehingga butuh waktu untuk tahap sosialisasi.

2. Saran

Pembuatan artikel ini sangat jauh dari kesempurnaan, maka segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan demi perbaikan pembuatan artikel kedepan

References

- Abror, Abd. Rachman. (1993). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Hamalik, Oemar. (1990). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung, sinar baru algensindo :2015)
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4
- Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 3.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.
- Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173, 258.
- Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125, 95.
- Rositawaty. (2008). *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan